Alchemia
RPG

Os Cavaleiros do Zodíaco

Por Andrey Luiz

Alchemia

Adaptação de CDZ para Alchemia RPG

Este manual deve ser usado em conjunto com o Guia de Regras 1.4 do Alchemia RPG, para qualquer regra não especificada aqui, consulte o Guia de regras Alchemia.
Informações sobre golpes foram retiradas de SSWORLD

Este é um BETA TEST, por favor envie sua sugestão para a correção dos erros!

Por Andrey Luiz

Índice

Capítulo 1: Introdução 04
Capítulo 2: Criação de Personagem 07
Capítulo 3: Regras..... 15
Capítulo 4: Armaduras e Técnicas..... 18

Todas as imagens foram retiradas da internet e da Deviantart, caso sua imagem esteja neste manual envie um e-mail para andy_kakaroto@hotmail.com para seus créditos serem postados.

Visite: www.tavernadoelfo.blogspot.com e www.alchemia-rpg.blogspot.com

CAPÍTULO 1

Introdução

I

Cavaleiros do Zodíaco no Japão

Tudo começou no ano de 1986 quando o autor, Masami Kurumada, iniciou a série originalmente chamada **Saint Seiya**. A primeira aparição aconteceu nas páginas do mangá Weekly Shonen Jump (uma espécie de revista semanal publicada pela Shueisha). Cada mangá tinha aproximadamente 400 páginas, com diversas histórias (a maioria era em preto e branco) e os capítulos dos Cavaleiros do Zodíaco foram publicadas até o ano de 1991.

No Japão existem duas regras quando um mangá faz sucesso: lançar uma compilação completa (tankohon), com apenas a série em questão, e lançá-la em anime (desenho animado japonês). Saint Seiya rendeu 28 volumes tankohon com cerca de 200 páginas cada um. Com o passar do tempo novas recompilações foram sendo lançadas, chegando até uma edição de luxo para colecionadores (chamada de Kanzenban, com algumas páginas coloridas inclusive). O mangá foi dividido em sagas, de acordo com a história:

- Santuário

- Blue Warriors (história solo do personagem Hyoga de Cisne)

- Poseidon

- Hades

O sucesso foi tão grande que no mesmo ano de sua criação, Saint Seiya começou a ser produzido em anime. A empresa responsável pela produção foi a Toei Animation e o primeiro episódio foi ao ar no dia 11 de Outubro de 1986, pela TV japonesa ASAHI (todos os sábados às 19h). O série de TV clássica teve 114 episódios e foi dividida nas sagas:

- Santuário (episódio 1 ao 73)

- Asgard (episódio 74 ao 99)

- Poseidon (episódio 100 ao 114)

O grande detalhe da produção do anime foi que a Toei Animation foi obrigada a aumentar a história, inventando novos personagens, prolongando certas lutas e até mesmo criando uma nova saga. Tudo isso devido ao fato de que quando o anime começou a ser produzido, o mangá não estava finalizado ainda. O último episódio foi exibido no dia 1 de Abril de 1989, iniciando meses depois uma reprise completa. O sucesso gerou, na época, também 3 curtas metragens e 1 longa metragem. Infelizmente a saga de Hades (considerada pelos fãs, a melhor saga dos Cavaleiros do Zodíaco) não foi produzida em anime na época. Na ocasião Masami havia tido problemas com a Toei Animation e não liberou a produção de Hades (pelo menos esta é a versão que se comenta, embora o próprio Kurumada já negou isso em uma entrevista). Fãs do mundo inteiro ficaram decepcionados e tentaram realizar campanhas, mas sem sucesso.

Em 2001, um desenhista francês chamado Jérôme Alquié produziu dois trailers da Saga de Hades. O trailer foi exibido no evento de Toulon, na França, em 2001 e a Toei estava lá para conferir. O sucesso foi inevitável e os trailers espalharam-se rapidamente pela Internet. A Toei Animation nunca pronunciou-se oficialmente sobre o assunto, porém em Novembro de 2002 ela finalmente lançou o primeiro OVA (Original Video Animation = episódio feito diretamente para vídeo/dvd, não sendo exibido como um episódio de série de TV) da Saga de Hades. Todos pensavam que Jêróme Alquié faria parte do staff, porém isso não aconteceu. Até hoje ninguém sabe a real influência que o francês teve sobre a Toei Animation, mas para os fãs ele é considerado um herói.

À partir de 2002, o foram produzidos 13 Ovas para o Santuário de Hades, em fevereiro de 2004 um novo longa metragem intitulado Prólogo do Céu foi lançado. Em 2008, finalmente, a Saga de Hades foi concluída com 6 OVAs referentes a Fase Elíseos. Em 2009, o **Lost Canvas** ganhou a sua versão em anime. A primeira temporada teve 13 OVAs e durou até o primeiro semestre de 2010. A segunda temporada terá 13 OVAs também, porém ainda sem data oficial para ser lançada.

Atena e seus defensores

Há milhares de anos, os gregos acreditavam que seus deuses assumiam a forma de pessoas e tinham as mesmas emoções e paixões que os seres humanos. Uma das principais divindades era Atena, a deusa da sabedoria, das artes úteis e da guerra defensiva. Símbolo de paz e prosperidade, Atena e seus ideais eram defendidos por poderosos guerreiros, capazes de rasgar os céus com um movimento das mãos e abrir a terra com um pontapé. Todo esse poder vinha de seus cosmos, ou seja, da energia que emana da ligação de cada um deles com o resto do universo. Chamados de Cavaleiros de Atena, cada um deles correspondia a uma constelação que os protegia e os vestia com uma armadura específica. Ao todo eram 88 Cavaleiros. Desde esses tempos remotos, Atena volta à Terra a cada 200 anos, para proteger a humanidade contra as forças do mal e da destruição, reencarnando em diferentes pessoas. Junto com ela, retornam também seus defensores.

Os Cavaleiros dividem-se em três ordens clássicas, dependendo do tipo de armadura que envergam e do poder que alcançam através de seus cosmos. Assim existem os Cavaleiros de bronze, de prata e de ouro, os mais poderosos os Cavaleiros de ouro. A ausência de Atena na Terra, os Cavaleiros são liderados pelo Mestre do Santuário na Grécia, um homem respeitado por seu poder, bondade e sabedoria e que deve zelar por Atena.

O mal se apossa do Santuário

Mais de quatro mil anos se passaram. Uma nova geração de Cavaleiros aguarda a reencarnação de Atena e rumores existem de que o mal está se apossando do Santuário, para dominar o mundo. O atual Mestre do Santuário, um homem alto, que oculta seu rosto com uma máscara, comanda os 88 Cavaleiros do alto da montanha onde se encontra o Templo de Atena.
Uma nova geração de Cavaleiros de ouro formada por MU de Áries, ALDEBARAN de Touro, SAGA de Gêmeos, MÁSCARA DA MORTE de Câncer, AIORIA de Leão, SHAKA de Virgem, MILO de Escorpião, SHURA de Capricórnio, CAMUS de Aquário, AFRODITE de Peixes e AIOROS de Sagitário está de prontidão na defesa do Santuário. O Cavaleiro de Libra, apesar de ser o mais sábio de todos, decidiu afastar-se do Santuário por causa de sua idade avançada, mas permanece a serviço de Atena, dedicando-se a preparar futuros Cavaleiros. Um dia, algo misterioso ocorre com o Cavaleiro de Gêmeos, Saga. O espírito de Ares, deus grego da guerra e da destruição, se apossa de Saga. Os longos cabelos azuis de Saga se tornam cinza. Com isso, um dos mais poderosos e leais Defensores de Atena se torna extremamente perverso. Ele mata o mestre e assume seu lugar como Mestre do Santuário, ocultando sua identidade com a máscara de mestre.

Numa noite, o Mestre tenta matar o bebê que se supunha ser a reencarnação de Atena. No último instante, Aioros, o Cavaleiro de Sagitário, consegue salvar a criança e foge às pressas do Santuário. O Mestre dá o alarme aos demais Cavaleiros e mente a todos, dizendo que Aioros tinha abandonado o Santuário e seqüestrado o bebê, que, ao contrário das expectativas, não era a reencarnação de Atena. Como desertor do Santuário, Aioros devia ser morto. Durante a fuga, ele é interceptado por Shura, Cavaleiro de Capricórnio. Crente que Aioros é traidor, Shura o ataca implacavelmente. Como o bebê se colocou próximo de Shura, Aioros não pôde revidar. Seriamente ferido, Aioros foi dado como morto por Shura. Quanto ao bebê, Shura o abandonou à própria sorte. Com suas últimas forças, carregando a armadura de ouro de Sagitário e o bebê, Aioros fugiu até o Partenon, no centro histórico de Atenas. Lá ele aguardou até o amanhecer, quando a sorte fez com que Mitsumasa Kido, um rico industrial japonês, os encontrasse. Em seus últimos minutos, Aioros conta a Mitsumasa sobre o Santuário, Atena, os Cavaleiros e sobre a importância que eles têm para o bem da humanidade. Ele também pede para que proteja o bebê até que ele cresça e se torne efetivamente a deusa Atena. Desconfiado que algo de errado acontece no Santuário, o Cavaleiro de Libra e Mu, o Cavaleiro de Áries, decidem não obedecer ao Mestre. Mu também deixa o Santuário e vai viver em Jamiel, local distante, no Himalaia. Aioria, que nada sabia, decide tornar-se um Cavaleiro de ouro. Ares agora reina absoluto no Santuário usando os que deveriam fazer o bem para fazer o mal.

CAPÍTULO 2

Criação de Personagem

II

Pontuação

A criação do personagem é feita com 12 pontos iniciais para serem distribuídos entre os atributos: Força, Habilidade, Inteligência, Carisma e Sorte. Cada atributo pode obter, inicialmente, no máximo 8 pontos. Independentemente de bônus adicionais **o valor máximo inicial é de 8 pontos**.

Atributos

Força: É sua capacidade física, de levantar peso ou causar dano ao que estiver ao alcance de suas mãos.

Habilidade: É todo um envolvimento de agilidade e técnica, sua capacidade de luta corporal e de movimentação.

Inteligência: É sua capacidade mental, culta e de conhecimentos específicos.

Carisma: É um conjunto de aparência, simpatia e manipulação. Sendo o último relacionado com testes de influenciar reações.

Sorte: Em vários momentos da aventura sua sorte será testada, seja para evitar um ataque mortal ou armadilha.

Atenção: Para comprar pontos de atributo acima do 5º nível você deve pagar mais do que apenas 1 ponto, consulte no tópico *Evolução.*

Vida e Cosmo

Energia: É a sua capacidade vital para resistir a danos de quaisquer tipos, ferimentos por armas, poderes e outros. Sua Energia são seus pontos de vida, que podem ser reduzidos ou aumentados de acordo com remédios e itens. Ao atingir (-7) pontos de Energia, o personagem estará morto.

Cosmo: O Cosmo é a principal característica de um cavaleiro, com ele é possível aumentar seu poder de ataque ou defesa. É também sua capacidade de usar poderes especiais, são seus pontos de magia.

Modificadores

O próximo passo para a criação do seu personagem é calcular os modificadores que ele terá. Os modificadores terão um papel importantíssimo ao longo da aventura, eles irão influenciar diretamente nos testes ligados a especialidades (perícias) que o personagem tentar colocar em prática.

Valor do Atributo	Modificador
0	**-2**
1	**-1**
2	**0**
de 3 a 4	**+1**
de 5 a 6	**+2**
de 7 a 8	**+3**
9	**+4**
10	**+5**

É importante ressaltar que os modificadores não tem qualquer influência sobre o atributo inicial em si, ou seja, se você possui força 3, seu modificador será +1, mas sua força continuará sendo 3. Esse modificador será utilizado como bônus para o teste de uma especialidade que utilize a força como base.

As Resistências

Veneno: É sua capacidade de resistir a venenos de diversos tipos, quanto mais pontos, mais seu

corpo e seu organismo ficam resistentes contra os venenos.

Mágica: É sua capacidade de resistir voluntariamente a poderes que possam lhe causar algum mal, como por exemplo envolvidos com fraqueza e paralisia. Não pode ser usado para poderes de dano direto.

Física: É sua capacidade de resistir a danos físicos que causem ferimentos graves, como cortes e perfurações. Também se refere a quanto tempo você pode ficar com fome, sede, respirar em baixo d'água, entre outros.

Classe de Cavaleiro

Quando a primeira guerra santa começou, muitos homens que lutavam por Atena morreram até que sobraram apenas garotos para lutar. Como odiava as armas, Atena os vestiu com armaduras feitas com Oricalco, o pó de estrelas, e as banhou com a "Vontade Divina". Segundo o mito de Cavaleiros do Zodíaco, todo ser humano é capaz de despertar e elevar seu Cosmo, desde que passe pelo treinamento necessário.

Os Cavaleiros de Atena são hierarquizados de acordo com o metal que compõe sua armadura e sua constelação guia, e esta classificação serve também para dividi-los quanto ao nível de seu poder, isto é, a capacidade de elevarem seus cosmos. Eles são dividas em Bronze, Prata e Ouro; tais armaduras são entregues aos guerreiros que possuem domínio do cosmo, equivalente ao nível da armadura. Enquanto as de Bronze são vestidas por Cavaleiros mais fracos, as de Ouro pertencem àqueles que dominam completamente o Sétimo Sentido, que seria a percepção cósmica de canalizar e dominar plenamente a energia que permeia toda a matéria (chamada cosmo-energia).

Iniciais para qualquer cavaleiro comum:

Energia: 20
Cosmo: 10
Resistência Física: 1
Resistência Mágica: 1
Resistência a Veneno: 1
Pontos em Habilidades Comuns: 10
Pontos em Especialidades: 12
Tendência: Leal e um qualquer
Bônus +1 em Artes Marciais
Esquiva: 0

Habilidades iniciais

Usar Armas e Armaduras: Os Cavaleiros sabem usar todas as armas simples e comuns. Lembre-se de que Atena não autoriza o uso de armas na Confraria. Eles sabem usar Armaduras leves e médias.

Ataque Desarmado: Os Cavaleiros são proibidos de usar armas, no entanto, eles possuem um intenso treinamento em artes marciais. O dano do ataque desarmado varia com o nível do personagem conforme abaixo:

Nível	Dano desarmado
1	**1d6+AM+for**
2	**1d10+5+AM+for**
3	**1d10+10+AM+for**
4	**1d10+15+AM+for**
5	**1d10+20+AM+for**
10	**2d20+25+AM+for**
15	**3d20+30+AM+for**
20	**5d20+40+AM+for**

Explosão do Cosmo: Sempre que quiser o Cavaleiro pode explodir seu cosmo para causar mais dano em seus oponentes, para cada ponto de cosmo gasto, adicione +1 ao dano total.

Detectar o Cosmo: Um Cavaleiro é capaz de sentir a presença de qualquer outro Cavaleiro a uma distância de 1km por nível de personagem. Com uma rodada de concentração, o Cavaleiro pode sentir superficialmente o poder do Cosmo do adversário, também é possível identificar o Cosmo de um aliado, sabendo se este está vivo ou morto (dentro desse raio). O Cavaleiro poderá saber a localização exata do dono do Cosmo, no entanto, se o dono do Cosmo não deseja ser descoberto, é preciso um teste de Detecção de Cosmo.

Especialidades

Especialidades são perícias, manobras, ou todo um conjunto de atividades normais ou sobre-humanas que um cavaleiro é capaz de realizar. Para realizar um teste de perícia (especialidade) o jogador deverá rolar 1d10 e obter um resultado igual ou menor que o valor da perícia a ser testada. Lembre-se que o valor total da perícia é a quantia de pontos nela + o modificador do atributo (int, hab, for, car.). Uma especialidade é como uma perícia (os dois são a mesma coisa), qualquer personagem que tente realizar um teste de perícia sem ter nenhum ponto na especialidade em questão, só tem 10% de chances de ser bem-sucedido no teste, isto é, tirando 1 em 1d10, neste caso o modificador do atributo também não será levado em conta.

Aprendendo as Especialidades

Para aumentar o nível de suas especialidades seu personagem precisa realizar treinamentos intensos. A cada nível de personagem, dependendo você ganhará 3 pontos para distribuir na especialidade que quiser. Você também pode optar por trocar 5 pontos de sorte por 1 ponto de especialidade. A compra de uma especialidade é semelhante à compra de um atributo, o custo é de 1 até o 5º ponto, após isso o custo aumenta, por exemplo: Se eu tenho Observar 5 e quero comprar o 6º nível, ao invés de pagar 1 ponto de especialidade, eu terei de pagar 2 pontos, para comprar o 7º nível terei de pagar 3 pontos e assim por diante.

Lista de Especialidades

Animais (car): Você conhece e sabe tratar de praticamente qualquer tipo de animal selvagem, sabendo até mesmo treiná-los para pequenos truques.

Arte (car): Reúne expressões artísticas como poesia, desenho, pintura, escultura e várias outras.

Artes Marciais (hab): Você é conhecedor de técnicas de luta desarmada, ao alcance das mãos.

Avaliar (int): Você é um ótimo avaliador, sabe avaliar objetos para descobrir seu valor aproximado.

Blefar (car): Você sabe contar mentiras acerca de um assunto tão bem ao ponto de outras pessoas acreditarem que é verdade, vítimas de blefar devem fazer um teste de carisma -1 para perceber o blefe.

Comércio (car): Você conhece várias técnicas de negociação. Poderá tentar vender coisas acima do preço de mercado, ou comprar coisas abaixo do preço de mercado.

Conhecimento (int): Você tem conhecimento de locais, pessoas, fatos e lendas. Uma pessoa com um alto nível de conhecimento tem muitas histórias verídicas para contar.

Constelações (int): Você tem conhecimento sobre diversos e diferentes tipos de constelações.

Detecção de Cosmo (int): Você consegue detectar o Cosmo de Cavaleiros a uma certa distância, assim como evitar que seu Cosmo seja rastreado por outros.

Equilíbrio (hab): É a junção do controle do corpo e da mente. Você é capaz de se manter equilibrado em situações quase absurdas, como permanecer de pé sobre a ponta de um bambu.

Furtividade (hab): Você sabe andar em silêncio, se esconder furtivamente em sombras e seguir alguém sem ser percebido.

Intimidar (car): Você sabe intimidar outras pessoas para conseguir o que quer, usando a manipulação e bravura para convencer pessoas.

Nadar (for): Você sabe nadar muito mais rápido e por mais tempo do que pessoas comuns.

Observar (hab): Você tem bons reflexos, pode encontrar coisas que uma pessoa normal não poderia sem pelo menos gastar boas horas.

Ouvir (hab): Você tem boa audição, consegue ouvir melhor do que pessoas normais.

Persuadir (car): Você sabe convencer outras pessoas apenas usando sua lábia, seja para comprar mais barato ou para convencer um inimigo de que atrás dele tem um exército. Tentar algo que seja contra os princípios da vítima não funcionará.

Primeiros Socorros (int): Você sabe prestar os primeiros socorros a vítimas de ferimentos, podendo salvar vidas se a ação for tomada rapidamente, além de saber como aplicar remédios.

Procurar (int): Você é um bom rastreador, capaz de deduzir através de pegadas, marcas e rastros, quantos e para onde foram os inimigos ou pessoas de seu interesse.

Saltar (for): Você pode saltar bem mais alto que um ser humano normal, pode por exemplo saltar para o outro lado de um buraco de 6 metros de largura.

Seduzir (car): Você sabe usar seu charme para conseguir o que deseja, levando os outros a acreditar que será uma boa escolha acreditar em você. Algo que seja contra os princípios da vítima não funcionará.

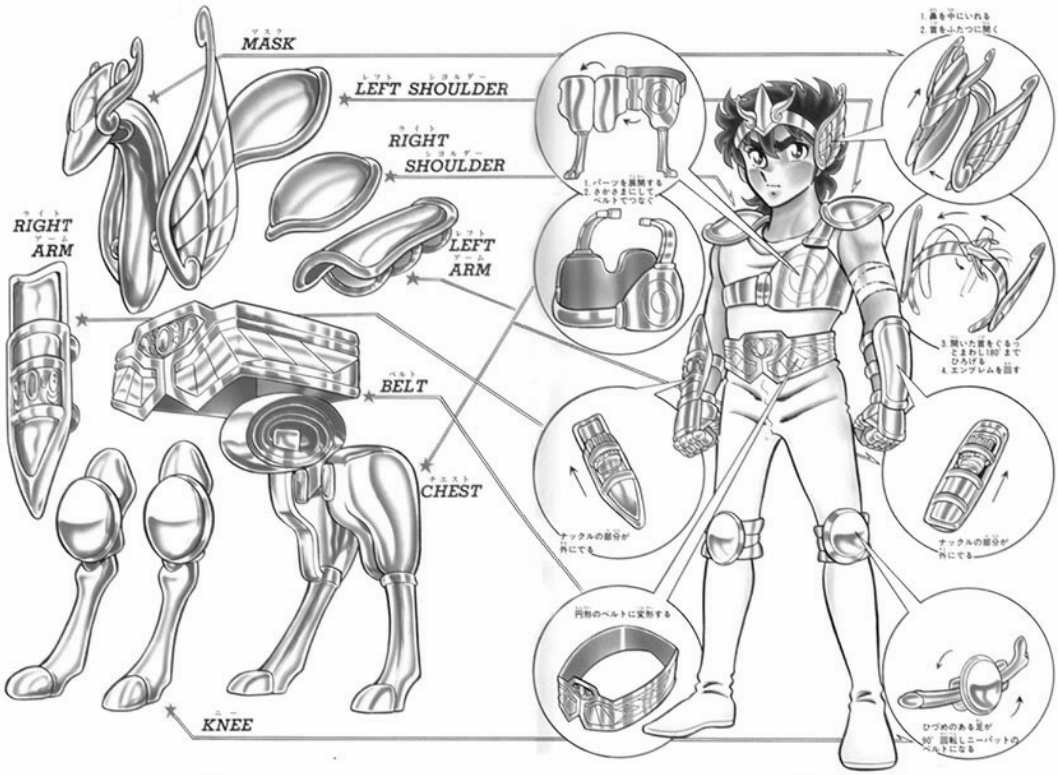
Senso Direcional (int): Você tem um ótimo senso de direção além de criar e ler mapas baseado em locais que já esteve.

Sobrevivência (int): Você sabe se virar em qualquer tipo de terreno, também sabe pescar e caçar.

Venefício (int): Você conhece vários tipos de venenos, além de suas origens, funcionamento e tratamento.

Armadura Sagrada

A Armadura Sagrada é o maior bem do cavaleiro, cada armadura representa uma constelação e é classificada como de Bronze, Prata e Ouro. O cavaleiro deve possuir justiça e integridade, sendo assim, quem a veste deve fazer jus à sua armadura ou ela o abandona por conta própria.



É importante ressaltar que as classificações das armaduras não correspondem ao material utilizado na confecção das armaduras. A maior parte delas é feita dos metais fictícios Gamanion e Oricalco, utilizando o pó das estrelas como 'liga'. Mesmo porque o ouro é muito maleável, de dureza inferior à prata. A armadura também garante ao usuário uma imensa quantia de poder enquanto está em uso.

O cavaleiro desprotegido pode invocar sua Armadura Sagrada a uma distância de quilômetros igual ao seu nível de personagem e ela estará em seu corpo no turno seguinte. Golpes comuns como socos e chutes (ou até mesmo tiros em outros casos) usado por pessoas comuns não fazem efeito contra a armadura, mas é diante de outras pessoas que manipulam o cosmo que a armadura mostra o seu verdadeiro poder. Confira abaixo as tabelas das armaduras:

Armadura	Defesa	Durab.	Proteção	Cosmo
Bronze	5	150	1	+120
Prata	10	300	2	+200
Ouro	20	500	3	+320

Armadura	Energia	Força	Habilidade
Bronze	+100	+2	+2
Prata	+200	+3	+3
Ouro	+300	+4	+4

Armadura	Res. Física	Res. Mágica	Res. Veneno	Esquiva
Bronze	+3	+2	+2	+1
Prata	+4	+3	+3	+2
Ouro	+5	+4	+4	+3

Danificando e Consertando as Armaduras

As armaduras Sagradas funcionam como armaduras especiais, no entanto elas também possuem pontos de vida e podem ser danificadas e até mesmo mortas. A taxa de recuperação de uma armadura é de 20+Level do personagem de durabilidade por dia (40+Level se for de prata e 60+Level se for de ouro). Quando uma armadura

atinge 0 pontos de vida (durabilidade) ela está morta, nesse caso, o preço a ser pago para ressuscitar uma Armadura Sagrada morta não é menos que uma generosa parte do sangue de um Cavaleiro. Os únicos capazes de consertar Armaduras Sagradas são cavaleiros que tenham a habilidade *"Consertar Armadura Sagrada"*. Além disso, precisa-se de ferramentas especiais e um pó chamado Gamanion, que é um mineral extraído de rochas celestes que circulam o eixo solar e que por ventura caem na terra.

Processo de Conserto

É preciso de uma generosa quantidade de sangue de cavaleiro para consertar uma Armadura Sagrada, pelo menos metade do seu sangue. Sabe-se, porém, que um ser humano morre quando perde um terço do seu sangue e um cavaleiro não é exceção, visto que seu corpo é de um ser humano normal. No entanto, utilizando o poder do seu Cosmo, um cavaleiro pode voltar das portas da morte depois de ter realizado este ato nobre e arriscado. No final do processo de doação de sangue, o cavaleiro estará desmaiado com 0 pontos de vida e começará a perder 1 ponto de vida por rodada. Quando sua energia chegar a -7 ele estará morto. Porém, se alguém estancar a hemorragia (Perícia Primeiros Socorros) ele terá direito a um teste de Resistência Física +2 para continuar vivo. Uma Armadura consertada volta mais poderosa, com mais durabilidade e com o aumento do dano de seus poderes especiais.

Habilidades Comuns

Os Cavaleiros sabem realizar diversos tipos de manobras com ou sem o uso da Armadura Sagrada e apesar de ele ser considerado uma pessoa comum quando está sem ela, ele ainda pode combater usando habilidades especiais contra seus adversários. A seguir, apresentaremos uma lista com as habilidades mais comuns entre os cavaleiros, as habilidades custam pontos para serem compradas e possuem requisitos para serem usadas. Confira:

Lista de Habilidades Comuns

Artes Marciais (1)
Requisitos: Nenhum
Efeito: Você obteve um treinamento muito pesado e intenso, isso garante a você um bônus de +1 ponto em Artes Marciais.

Ataque Especial (2)
Custo: *30 de Cosmo*
Requisitos: Nenhum
Efeito: Você é capaz de desferir um golpe especial criado por você, este golpe sempre irá atingir seu oponente sem chance de defesa ativa ou esquiva, tirando 20 de dano direto do HP.

Ataques Múltiplos (5)
Requisitos: Ser Level 4, 10 de cosmo por ataque
Efeito: Você se torna capaz de atacar mais de uma vez seguida (ataques simples e uma única técnica especial), a quantia de ataques que você pode realizar no mesmo turno sem penalidade é igual a sua habilidade.

Defesa Aprimorada (2)
Custo: *10 de Cosmo por ataque*
Requisitos: Nenhum
Efeito: Você usa o cosmo em seus movimentos e consegue absorver parte dos danos de seu adversário. Absorve 10 de dano no golpe físico do oponente.

Esquiva Aprimorada (4)
Custo: *15 de Cosmo por ataque desviado*
Requisitos: Nenhum
Efeito: Evita vários golpes físicos e projéteis usando sua destreza. Em regras, garante +1 ponto em esquiva e capacita o cavaleiro a esqui--var de mais de um ataque de uma só vez **sem perder o próximo turno**. A quantia máxima que se pode esquivar de uma só vez é igual ao número de pontos que você tem em esquiva.

Identificação de técnicas (4)
Requisitos: Nenhum
Efeito: Depois de ver uma técnica sendo usada pela segunda vez, ela terá 40% de chances de falhar contra você, considere que o oponente deve obter um resultado 5 ou maior em 1d10 para evitar a falha da técnica em questão.

Iniciativa (3)
Custo: *20 de Cosmo por contra-ataque*
Requisitos: Estar usando Armadura
Efeito: O cavaleiro é geralmente mais rápido e toma a atitude mais depressa que seu oponente. Ganha +2 em iniciativa (permanente) e é capaz de contra-atacar seu oponente sempre que pagar o cosmo necessário.

Precisão (3)
Custo: *10 de Cosmo por ataque*
Requisitos: Estar usando Armadura
Efeito: Aumenta a porcentagem de acerto de golpes físicos com a armadura em +1 de habilidade.

Prever Ataques (3)
Requisitos: Observar 3
Efeito: Você é capaz de ver a trajetória de golpes e projéteis, isso garante a você um bônus de +2 pontos permanentes em esquiva e +1 em iniciativa.

Recuperação Física (2)
Custo: *13 de Cosmo*
Requisitos: Nenhum
Efeito: Queimando seu cosmo você é capaz de regenerar 2d6 pontos de vida instantaneamente.

Telecinese (4)
Custo: *10 de Cosmo*
Requisitos: Ser LV 5 ou superior
Efeito: Você pode mover matéria usando o poder da mente. Para mover um adversário você deve tirar de 1 a 4 em 1d10, ele ganha o direito de resistir se for bem sucedido em um teste de força.

Velocidade do som (6)
Requisitos: Ser LV 6 ou superior, ou usar uma Armadura de Ouro.
Efeito: Após desferidos, os golpes atingem a velocidade do Som. Isso inclui um fator de -2 pontos em esquiva para seus adversários e +10 de dano.

Velocidade da Luz (7)
Requisitos: Ter Atingido a velocidade do som, ser LV 8 ou superior
Efeito: Após desferidos, os golpes atingem a velocidade da luz. Isso inclui um fator de -2 pontos em esquiva para seus adversários, +20 pontos de dano extras e +1 em habilidade em seus ataques.

Cosmo Expandido (2)
Requisitos: Artes Marciais
Efeito: Você treinou até o seu limite e por isso conseguiu alcançar um nível maior do Cosmo, recebe 10 pontos de Cosmo extra.

Energia Incomum (4)
Requisitos: Artes Marciais
Efeito: Você treinou até o seu limite e por isso conseguiu alcançar o máximo do seu potencial e vigor físico, adquirindo 20 pontos extras em Energia.

6º Sentido (4)
Custo: *20 de Cosmo para despertar*
Duração: *Meia hora*
Requisitos: Ser Level 4
Efeito: Você Prevê acontecimentos totalmente inesperados. Em combate, garante a percepção aguçada (+1 em habilidade) e você se torna capaz de prever as técnicas do seu oponente (+1 em esquiva).

7º Sentido (5)
Custo: *40 de Cosmo para despertar*
Duração: *Todo o combate*
Requisitos: Ter despertado o 6º Sentido
Efeito: Você desperta o Sentido que eleva o atributo Cosmos ao limite do corpo do personagem, isso garante +2 em todos os atributos até o fim do combate. Usando o poder do 7º Sentido um cavaleiro é capaz de superar a perda dos outros 6.

.

CAPÍTULO 3

Regras

III

1- A Iniciativa

Define quem irá atacar primeiro. Role 1d10 e some os modificadores *(Poderes e especialidades)* caso tenha, o maior resultado começa primeiro, caso haja empate, o primeiro a atacar é quem tiver mais pontos em habilidade.

2 - Realizando um ataque simples

Um ataque simples pode ser considerado um ataque com uma espada, ataque desarmado ou qualquer arma normal. Jogue 1d10 e some os modificadores, se o resultado for menor ou igual a sua habilidade, então você acertou o golpe e deve calcular o dano causado.

3- Calculando o Dano causado

O dano total que você provocou em seu oponente é o dano da arma que você está usando + seu atributo **Força (Não válido para cavaleiros),** caso esteja usando uma arma de ataque corporal. Caso esteja usando uma arma de ataque à distância o dano será somente da sua arma, sem nenhuma soma específica de atributo. Como os cavaleiros não podem lutar armados veja abaixo a tabela de dano que pode ser causado por ataques simples:

Nível	Dano desarmado
1	**1d6+AM+for**
2	**1d10+5+AM+for**
3	**1d10+10+AM+for**
4	**1d10+15+AM+for**
5	**1d10+20+AM+for**
10	**2d20+25+AM+for**
15	**3d20+30+AM+for**
20	**5d20+40+AM+for**

Alvo Indefeso

Julga-se alvo indefeso, aquele que não pode se defender, está preso, amarrado, inconsciente, etc. O inimigo que for atacado neste estado levará o dano máximo que o golpe do atacante pode causar.

Usando Técnicas especiais

Você deverá declarar que vai usar uma técnica especial, em seguida veja o requisito para usá-la e suas exigências.

Atacando mais de uma vez

E se eu quiser atacar mais de uma vez? Se o personagem não tiver uma habilidade que o permita atacar mais de uma vez, então terá redutor cumulativo de habilidade para cada golpe, o primeiro é comum, -1 para o segundo ataque, -2 para o terceiro e assim por diante. Cada ataque extra consome 10 de cosmo. Válido somente para ataques **Físicos.**

Atacando de Surpresa

O Ataque Surpresa é um ataque estratégico, e funciona da seguinte forma: Primeiro o atacante realiza um teste de Furtividade para se manter oculto, caso obtenha uma falha o personagem fez barulho, pisou em galhos ou teve um tremendo azar denunciando sua posição. Se obtiver sucesso, o atacante realiza um teste comum para atacar (habilidade ou inteligência) com bônus +1, a vítima tem direito a um teste de Observar -1 para perceber o ataque, caso falhe o atacante irá somar +10 ao dano total no oponente surpreendido, que não terá direito a se esquivar ou defender (defesa ativa).

Esquivando ou Defendendo

Para se **esquivar** você deve declarar antes que o inimigo calcule o dano. Jogue 1d10 e compare o resultado com sua Esquiva, se o resultado for menor ou igual então você se esquivou. **Atenção:** Com o sucesso de uma esquiva você perde o próximo turno. Você também pode optar por **defender** o golpe do oponente, isso não consumirá seu próximo turno. Você deve declarar a defesa do golpe antes da rolagem de dano. **Para defender** jogue 1d10 e some com a sua defesa total, subtraia o resultado ao dano causado pelo oponente. O dano que você bloqueou é causado na durabilidade da sua Armadura, o que sobrar (se sobrar) é o dano causado em você (na Energia).

Dano crítico e Falha crítica

Dano crítico é aquele onde você atinge um ponto específico do oponente, o que resulta num dano maior. É considerado **dano crítico** quando se obtém 1 na jogada de habilidade (ou int) para um ataque. Ao conseguir um dano crítico você ganha um bônus de +50% (metade) do dano total causado para calcular o dano no oponente, tanto num ataque simples ou técnicas especiais. Vale ressaltar que alguns inimigos são imunes a danos críticos. A **Falha crítica** ocorre quando um personagem sofre com seu erro ao tentar atacar, se desequilibrando, perdendo sua arma, etc. É considerado falha crítica quando um personagem obtém 10 na jogada de habilidade (ou int) para um ataque simples ou em uma técnica especial. A falha causa um efeito reverso, ou seja, se você usou um Meteoro de Pégaso e teve uma falha crítica, ele pode atingir seus aliados, você pode tropeçar ou até mesmo se atingir. Um resultado 10 sempre será considerado falha crítica, mesmo que o personagem tenha 10 de habilidade.

Atributos Colossais

Em Cavaleiros do Zodíaco os personagens estão muito além dos poderes humanos e sobre-humanos, então é comum ver personagens atingindo atributos acima do limite, no caso acima de 10. Para cada ponto acima de 10 em Força ou Habilidade considere que seu personagem pode causar +50 de dano por cada ponto a mais em Força e pode rolar mais um ataque extra sem gastar nenhum ponto adicional para cada ponto acima de 10 em Habilidade.

Índice de Proteção das Armaduras

Usar armaduras é algo realmente vantajoso em um combate, as armaduras contam com um Índice de Proteção, que garante maior defesa ao seu personagem, para ser mais prático, se sua armadura tem 2 em proteção, então isso significa que seu inimigo terá -2 na jogada para ataques contra você no turno de ataque. Isso não significa que por você usar uma armadura ele tem dificuldade em acertar você, imaginamos que o ataque é automático e que a verdadeira dificuldade é lhe causar o dano direto.

Tabela de Destruição (opcional)

As Armaduras Sagradas são capazes de resistir a golpes extremamente absurdos, no entanto elas não são indestrutíveis. A freqüência e a potência dos golpes podem rachar e quebrar as Armaduras, a tabela abaixo mostra a situação da Armadura de Bronze de acordo com a quantidade de dano que a armadura recebeu em apenas 1 ataque, confira abaixo:

Dano Recebido	Situação da Armadura de Bronze
10	*Sofreu alguns arranhões*
20	*Sofreu pequenas rachaduras*
30	*Sofreu rachaduras maiores*
50	*Sofreu grandes rachaduras*
80	*Teve pedaços totalmente destruídos*
100	*Destruiu uma parte completa*

Esta é uma tabela opcional para dar mais realidade ao seu jogo, os números podem ser alterados de acordo com a vontade do MJ.

CAPÍTULO 4

Armaduras e Técnicas

IV

Obtendo sua Armadura Sagrada

As Armaduras Sagradas, como já foi dito, são o bem mais precioso do cavaleiro. Cada uma delas foi desenhada e construída por ferreiros a serviço de um deus. Nenhum dos que fizeram as armaduras é revelado, apesar de Shion, Mu e Kiki serem descendentes do povo que forjou as armaduras de Atena, os habitantes do Continente de Mu, continente mitológico no Oceano Índico.
Para herdar uma armadura, o cavaleiro passa por um treino que leva anos sob um tutor; ao final desse treino **(só pega a armadura no lv 2)**, ele consegue fazer feitos que desafiam a estrutura humana e leis da física. Isto requer que o guerreiro tenha um certo controle de seu cosmo. A não adequação do cosmo faz com que a armadura se torne apenas uma proteção pesada. Quanto mais controle tem o guerreiro sobre o cosmo, maior sua capacidade de ter uma armadura de nível melhor.

Armaduras de Bronze

Usadas pelos Cavaleiros de bronze, a categoria mais baixa dos Cavaleiros de Atena. Cada armadura tem em geral uma cor diferente e são as armaduras mais fracas, sendo a armadura de Fênix a mais forte dessa classe, com a capacidade de auto-regeneração. Segundo Camus de Aquário elas são congeladas à temperatura de 150°C Negativos.

Armaduras de Prata

Usadas pelos Cavaleiros de prata, a categoria média dos Cavaleiros de Atena. Normalmente elas não trazem muitas cores, predominando as cores cinza, branca ou prata. Muitas Armaduras de Prata tem desenhos parecidos quando vestidas pelos Cavaleiros. Segundo Camus de Aquário elas são congeladas à temperatura de 200°C Negativos.

Armaduras de Ouro

Usadas pelos Cavaleiros de ouro, considerados os Cavaleiros mais fortes dentre os que seguem Atena. Cada uma representa uma constelação zodiacal, consequentemente, também um signo do Zodíaco.

Diferentemente das outras armaduras, essas protegem a maior parte do corpo e são praticamente indestrutíveis. O seu estilo é dominado por peças protetoras com forma arredondada e ornamentadas com espirais vitruvianas em alto-relevo, sendo exceção as armaduras do Câncer, Escorpião e Peixes com pontas angulosas, representando as escamas dos peixes e a armadura quitinosa dos artrópodes. Segundo Camus de Aquário somente atingindo a temperatura do zero absoluto (- 273°C) elas podem ser congeladas. Elas têm a capacidade de absorver a luz solar, por isso possuem esse aspecto dourado e luminoso.

Armadura Revivida

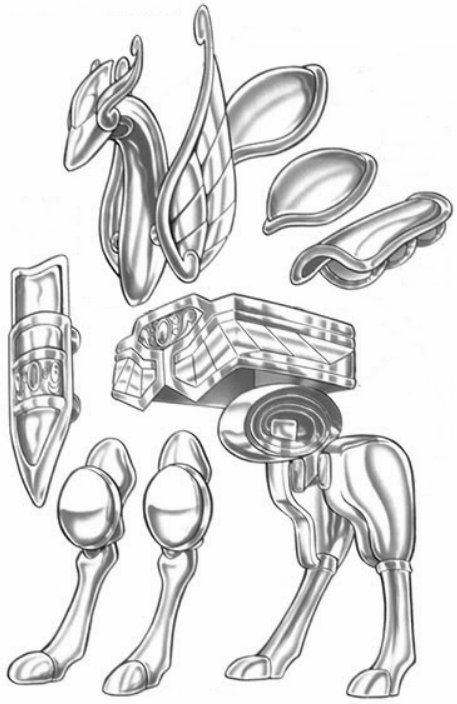
Quando uma Armadura Sagrada passa pelo processo de conserto, onde o cavaleiro doa o sangue em um ato nobre e arriscado, ela retorna mais poderosa, sua durabilidade aumenta em +50 pontos, sua defesa em +2 pontos e suas técnicas especiais aumentam em 10 pontos de dano.

Tipos de Técnicas

Após adquirir sua Armadura Sagrada, o cavaleiro se torna capaz de usar técnicas especiais, estas que podem necessitar ou não do poder da Armadura. Estas técnicas podem SER ataques Físicos ou "Mágicos", no entanto, todas as técnicas estão envolvidas diretamente com o cosmo do personagem. As técnicas se dividem em diferentes tipos, são eles: **FÍSICO, MÁGICO, SUPORTE E PASSIVO.**
Quando uma técnica for do tipo **FÍSICO** ou de Ação, significa que para usar esta deve ser feito um teste de habilidade, é o mesmo que uma ação ou como se fosse um ataque normal. Quando a técnica for do tipo **MÁGICO**, significa que para usar esta deve-se fazer um teste de inteligência, caso bem sucedido, então a técnica terá sucesso. Quando uma técnica for do tipo **PASSIVO**, significa que ele não precisa de testes para ser usado, o usuário gasta (ou não) o cosmo e a técnica é usada automaticamente. Os de **SUPORTE** estão ao pé da letra, servem para dar suporte, seja a um aliado ou não, não sendo necessários testes para este tipo de técnica. **Preste muita atenção, pois errar no teste de uma técnica significa perder Cosmo atoa.**

Nesta versão do Manual, apresentaremos apenas as armaduras de Bronze, as de Prata e Ouro, serão apresentadas em próximas versões.

Armaduras e Técnicas Especiais



Armadura de Pégaso

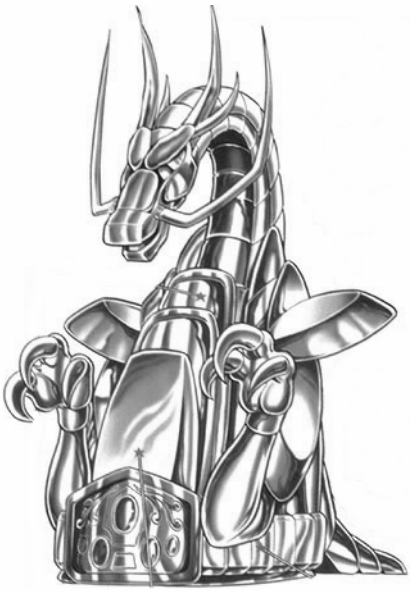
Tipo: Bronze
Bônus: Carisma +2 (Impõe certo respeito)
A cada nível de Personagem ganha: Durabilidade +15, Defesa +5, Cosmo +10 e dano das Técnicas aumenta em +20.

Meteoro de Pégaso (Pegasus Ryu Sei Ken)
Custo: *25*
Tipo: *Físico*
Requisitos: Nenhum
Efeito: O cavaleiro lança socos ou chutes capazes de atingir o inimigo 100 vezes por segundo onde não é possível se esquivar, propagando-os com seu Cosmo como meteoros, podendo até mesmo atingir o inimigo a longas distâncias. Causa 40 pontos de dano.

Restauração Avançada
Custo: *0*
Tipo: *Passivo*
Requisitos: Level 3
Efeito: A Armadura de Pégaso aumenta o nível de recuperação de durabilidade em 10+(nível da armadura) pontos por dia.

Turbilhão de Pégaso (Pegasus Rolling Crush)
Custo: *40*
Tipo: *Físico*
Requisitos: Level 7
Efeito: Golpe no qual Pégasus agarra o oponente, logo em seguida envolvendo os dois por uma poderosa energia, salta girando no ar projetando toda esta energia contra o inimigo lançando-o para o chão com uma violenta força. Causa 70 pontos de dano.

Cometa de Pégaso (Pegasus Sui Sei Ken)
Custo: *65*
Tipo: *Físico*
Requisitos: Level 10
Efeito: Concentrando a força de 100 meteoros em seu punho, o cavaleiro se lança contra o inimigo em fração de segundos golpeando o mesmo com uma enorme e pulsante bola de energia que se assemelha a um cometa, detonando o corpo do adversário. Causa 150 pontos de dano e inclui um fator de esquiva -1.



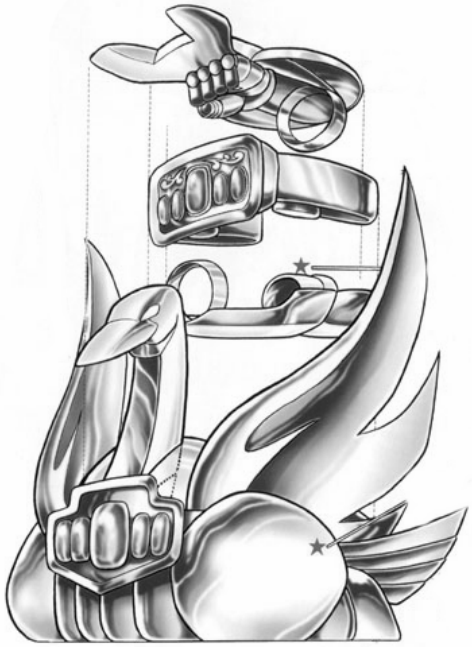
Armadura de Dragão
Tipo: Bronze
Bônus: Carisma +1
A cada nível de Personagem ganha: Durabilidade +5, Defesa +6, Cosmo +15 e dano das Técnicas aumenta em +25.

Armadura Fortificada
Custo: *0*
Tipo: *Passivo*
Requisitos: Nenhum
Efeito: Mantida durante longos anos sob a forte queda d'água da Cachoeira de Rozan, a Armadura do Dragão, adquiriu dureza e brilho similares ao diamante. O punho direito e o escudo no braço esquerdo são ditos com os mais poderosos dentre as armaduras de Atena. Garante +3 pontos em defesa e +10 em durabilidade.

Cólera do Dragão (Rosan Sho Ryu Ha)
Custo: *35*
Tipo: *Mágico*
Requisitos: Nenhum
Efeito: O punho do cavaleiro toma a forma da cabeça de um dragão, assim com o cosmo aumentado várias vezes desfere em fração de segundo um soco energizado que também pode ser transmitido, contra o adversário, através de um enorme dragão de energia cósmica. Causa 50 pontos de dano.

Dragão Voador (Rosan Ryu Hi Sho)
Custo: *60*
Tipo: *Mágico*
Requisitos: Level 8
Efeito: Um grande e poderoso dragão de cosmo envolve o corpo do cavaleiro rapidamente, então, com uma potência incrível e insuperável, faz uma investida física, indo contra o adversário como em um vôo podendo transpassá-lo facilmente. Causa 80 pontos de dano.

Último Dragão (Rosan Kou Ryu Ha)
Custo: *0*
Tipo: *Especial*
Requisitos: Level 15
Efeito: Consiste em um ataque suicida em que o Cavaleiro agarra o oponente pelas costas o imobilizando. Em seguida envolvendo ambos com seu Cosmo, sobe aos céus como uma estrela cadente, sob uma silhueta de um gigantesco dragão até ambos serem pulverizados. É necessário ser bem sucedido em um teste de Habilidade e em outro de Força e caso o oponente falhe em um teste de Força -4 então a técnica tem sucesso.



Armadura de Cisne
Tipo: Bronze
Bônus: Carisma +1
A cada nível de Personagem ganha: Durabilidade +10, Defesa +3, Cosmo +10 e dano das Técnicas aumenta em +15.

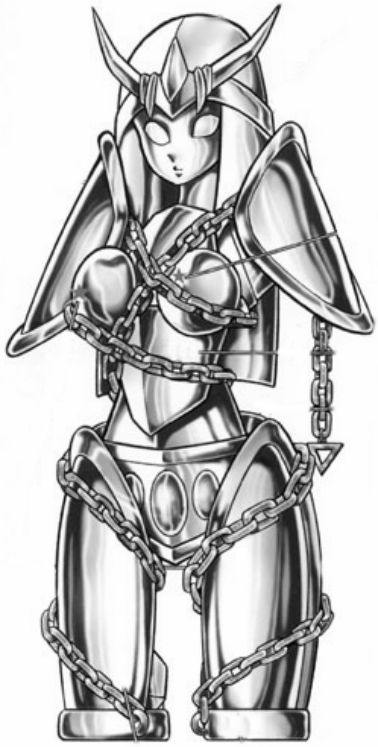
Pó de Diamante (Diamond Dust)
Custo: *25*
Tipo: *Mágico*
Requisitos: Nenhum
Efeito: Golpe que consiste em uma forte rajada de gelo mais bem dito "diamante", que pode vir a

congelar uma determinada parte do corpo do adversário ou até mesmo por inteiro dependendo exclusivamente do poder do cavaleiro e do adversário. O Pó de diamante causa 30 pontos de dano e tem a chance de congelar o oponente, caso o mesmo esteja no mesmo nível de poder (ou abaixo) do Cavaleiro de Cisne. O teste a se fazer para isso e seus redutores dependem exclusivamente da análise do Mestre do Jogo.

Círculo de Gelo (Kalitso)
Custo: *20*
Tipo: *Mágico*
Requisitos: Level 3
Efeito: Reduz se a temperatura em volta do adversário de tal maneira que as minúsculas partículas de neve e diamante se agrupam formando um círculo que prende o adversário, imobilizando-o completamente. Um oponente imobilizado pelo gelo é considerado um alvo indefeso, ele pode se libertar caso seja bem sucedido em um teste de Força -1 ou após ser atacado.

Trovão Aurora Ataque (Aurora Thunder Attack)
Custo: *55*
Tipo: *Mágico*
Requisitos: Level 7
Efeito: A temperatura da arena é reduzida, fazendo surgir a aurora no céu e uma leve nevasca. Assim fortes rajadas de gelo são disparadas para o céu. Ao voltarem para a terra, assim como o vôo dos cisnes, são revertidas contra o oponente congelando-o. Causa 60 pontos de dano e congela o oponente, Um oponente imobilizado pelo gelo é considerado um alvo indefeso, ele pode se libertar caso seja bem sucedido em um teste de Força -4 ou após ser atacado duas vezes.

Execução Aurora (Aurora Execution)
Custo: *80*
Tipo: *Mágico*
Requisitos: Level 10
Efeito: A temperatura é reduzida drasticamente, de forma que não haja movimento na eletrosfera. Assim o Zero Absoluto é encontrado e seu poder é refletido na forma de uma densa rajada de gelo que tira a vida e congela tudo que tocar. Esta técnica é capaz de matar qualquer ser vivo que falhe em um teste de Resistência Física, no entanto não faz efeito algum contra cavaleiros de ouro que são resistentes ao calor e ao frio. Caso não mate o oponente, este ataque causa 100 pontos de dano e não permite a esquiva ou defesa do alvo.



Armadura de Andrômeda
Tipo: Bronze
Bônus: Carisma +1
A cada nível de Personagem ganha: Durabilidade +10, Defesa +6, Cosmo +5 e dano das Técnicas aumenta em +30.

Corrente de Andrômeda (Nebula Chain)
Custo: *0*
Tipo: *Passivo*
Requisitos: Nenhum
Efeito: As duas correntes da Armadura, a Corrente Circular da mão esquerda usada para a defesa (garante +5 de defesa permanente) e a Corrente Triangular (20 de dano) na mão direita usada para o ataque, têm um instinto de defesa próprio e habilidade de auto-restauração (A Armadura se regenera em 20 de durabilidade além do normal por dia), podendo ser utilizadas livremente.

Defesa Circular (Rolling Defense)
Custo: *40*
Tipo: *Suporte*
Requisitos: Level 4
Efeito: A Corrente Circular começa a girar em torno de Andrômeda, cada vez mais rápido e forte. É um perfeito golpe de defesa, assemelhando-se a uma gigante parede de aço capaz até mesmo de repelir os golpes do adversário dependendo dos atributos de ambos. A Defesa Circular é capaz de evitar qualquer ataque, desde que o oponente não seja absurdamente mais forte do que o Cavaleiro de Andrômeda (O ataque de um cavaleiro de ouro, por exemplo).

Onda Relâmpago (Thunder Wave)
Custo: *80*
Tipo: *Físico*
Requisitos: Level 10
Efeito: Nesta técnica, a Corrente Triangular é arremessada como um relâmpago contra o oponente, localizando-o, atravessa outras dimensões se preciso for, atingindo-o com tamanha intensidade, podendo até perfurar sua armadura. Causa 100 pontos de dano.

Nebulosa de Andrômeda (Andromeda Nebular)
Custo: *30 por turno*
Tipo: *Suporte – Sustentável*
Requisitos: Level 14
Efeito: Andrômeda distribui pelo chão as suas correntes formando uma verdadeira Nebulosa. Qualquer movimento nocivo por parte do adversário faz as correntes o atacarem, atingindo-o por todo corpo perfurando sua armadura (causa 200 pontos de dano sem chance de esquiva ou defesa ativa, isso caso o atacante entre na nebulosa) além de descarregar uma carga de 10.000 V.

Armadura de Fênix (Não disponível)
Tipo: Bronze
Bônus: X
A cada nível de Personagem ganha: X